

**MAKALAH ALAT PERAGA EDUKATIF  
MENGENAL RAMBU LALU LINTAS**



**Dosen Pembimbing :**

Nurdiansyah, S.PdM.Pd

**Disusun Oleh :**

Maully Syifa D. (162071200016)

Ikhwalus Tazayyuni (162071200018)

LailatulFitria (162071200021)

**PRODI PENDIDIKAN GURU MI  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO  
2018**

## BAB I

### PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara Indonesia.<sup>1,2</sup> Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.<sup>3,4,5</sup> Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini. Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.<sup>6,7</sup>

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.<sup>8</sup> Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi sehingga peserta didiknya mendalam belajar.<sup>9</sup> Hakikat belajar yaitu suatu proses pengarahannya untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.<sup>10,11,12</sup>

#### A. LATAR BELAKANG

---

<sup>1</sup> Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

<sup>2</sup> Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

<sup>3</sup> Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah I Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

<sup>4</sup> Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

<sup>5</sup> Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2.

<sup>6</sup> Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 3.

<sup>7</sup> Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

<sup>8</sup> Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

<sup>9</sup> Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

<sup>10</sup> Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

<sup>11</sup> Nurdyansyah, N., & Lestari, R. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Lasem Sidoarjo*. MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2), 35-49. Retrieved from <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/986>

<sup>12</sup> Nurdyansyah, Nurdyansyah (2008) *Penerapan strategi bauran pemasaran dalam perspektif ekonomi konvensional dan ekonomi Islam : Studi kasus pada Pabrik Tahu Jawa di Desa Branggahan-Kediri*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4152/>

Alat Peraga Edukatif (APE) merupakan alat yang digunakan oleh peserta didik untuk bermain sambil belajar. Artinya alat peraga tersebut salah satu sarana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan APE, peserta didik akan lebih mudah memahaminya.<sup>13</sup>

Salah satu kemampuan yang harus di miliki seorang guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif adalah memahami bagaimana siswa belajar. Kerajinan ini mudah di pelajari oleh setiap orang mulai dari anak-anak sampai dewasa. Kami mencoba membuat media motorik halus. Media pembelajaran ini kami beri nama "Rambu Lalu Lintas"

Anak-anak SD/MI kelas 1-6 (usia 7-12 tahun) senang bermain karena dunia anak usia ini adalah dunia bermain. Oleh karena itu guru SD/MI harus dapat memfasilitasi anak dengan berbagai alat permainan yang baru, aman dan menyenangkan. Alat permainan tersebut tidak harus didapat dengan cara membeli namun kita dapat membuatnya sendiri dengan menggunakan bahan bekas yang ada disekitar rumah kita.

#### **A. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana cara guru mengembangkan kemampuan kreativitas siswa SD/MI ?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap APE Rambu-rambu lalu lintas?
3. Apakah kegunaan APE rambu-rambu lalu lintas?

#### **B. TUJUAN**

Alat Peraga Edukatif "Rambu Lalu Lintas" bertujuan :

1. Meningkatkan kreatifitas guru SD/MI
2. Mengenalkan Inovasi Alat Peraga Edukatif yang baru
3. Meningkatkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi anak-anak didik meski dengan hanya dari sumber pendapatan yang minim tidak menjadikan masalah untuk memberikan pembelajaran yang maksimal, pembelajaran yang kreatif dan pembelajaran yang inovatif.

---

<sup>13</sup>BintiMaimunah, 2009. Landasan Pendidikan. Yogyakarta : Teras

### **C. MANFAAT**

Alat Peraga Edukatif “Rambu Lalu Lintas” bermanfaat :

1. Mengembangkan cara berfikir anak yang kreatif
2. Mengenalkan macam-macam rambu lalu lintas.
3. Mengenalkan perilaku taat pada rambu lalu lintas.

## BAB II PEMBAHASAN

### A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)  
Tema : Rambu Lalu Lintas  
Kelas/ Semester : VI / I

#### 1. Standar Kompetensi

Memahami peraturan rambu-rambu lalu lintas.

#### 2. Kompetensi Dasar

Memberikan contoh peraturan rambu-rambu lalu lintas.

#### 3. Indikator

##### *a) Kognitif*

Menjelaskan 9 macam rambu lalu lintas yang biasa dijumpai.

##### *b) Afektif*

Menunjukkan perilaku taat pada rambu lalu lintas.

- Bagaimana sikap kalian saat menjumpai rambu lalu lintas **S** ? /
- Bagaimana sikap kalian saat menjumpai rambu lalu lintas **S** ? /
- Bagaimana sikap kalian saat menjumpai rambu lalu lintas **P** ? \
- Bagaimana sikap kalian saat menjumpai rambu lalu lintas **P** ?
- Bagaimana sikap kalian saat menjumpai rambu lalu lintas **!** ?

##### *c) Psikomotorik*

Mempraktekkan cara-cara mematuhi rambu lalu lintas yang biasa dijumpai.

## B. Pembahasan Produk



### I. Peran Lalu Lintas

Rambu lalu lintas adalah bagian dari fasilitas jalan umum yang berupa lambang ataupun huruf yang dibuat menggunakan papan atau sejenisnya yang terdapat di pinggir jalan.

Fungsi rambu lalu lintas adalah untuk mendukung kelancaran dan keselamatan pengendara ataupun pengguna jalan raya. Fungsi yang lebih spesifik dari rambu lalu lintas ialah:<sup>14</sup>

- Untuk memberikan informasi kondisi jalan.

---

<sup>14</sup>Susilana, R., Si. M., & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran: Hikayat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. CV. Wacana Prima.

- Memberikan informasi keadaan lalu lintas.
- Sarana informasi saat sedang ada perbaikan jalan, dan lain-lain.

Oleh karena itu, kita sangat perlu meningkatkan kesadaran diri saat berkendara, dan taat untuk mengikuti peraturan rambu lalu lintas yang ada di sekitar.

## **2. Fungsi Alat Peraga Edukatif**

- Memperjelas materi yang diberikan.
- Memberikan motivasi peserta didik untuk bereksplorasi dalam berbagai aspek.
- Memberikan kesenangan pada peserta didik dalam bermain.

## **3. Cara Bermain**

Di dalam APE terdapat kurang lebih 9 macam rambu lalu lintas. Rambu lalu lintas tersebut diberi stick dan ditusukkan kedalam styrofoam yang sebagai jalan raya. Setelah itu peserta didik menjelaskan kembali tentang 9 macam rambu lalu lintas yang sering dijumpai dan mengatur letak rambu lalu lintas sama seperti awal letak rambu lalu lintas yang tertata rapi.

## **4. Kekurangan dan Kelebihan APE**

Kekurangannya tidak boleh terkena air, karena akan mengakibatkan APE mengalami kerusakan. Sedangkan kelebihannya adalah mengenalkan macam-macam rambu lalu lintas.

## **PENUTUP**

Demikian pembuatan alat permainan edukatif bagi pendidik SD/MI, sangat penting sekali dengan kegiatan semacam ini sehingga kita mampu mengeksplorasi untuk menunjukkan kemampuan kita menggali inspirasi, motivasi hal-hal yang baru menciptakan berbagai macam APE. Semoga dengan adanya kegiatan pembelajaran ini kedepannya bisa meningkatkan kemampuan kreativitas siswa/siswi. Kami sebagai calon pendidik akan berusaha untuk meningkatkan kreativitas, percaya diri siswa dalam pembelajaran dikelas. Apabila terjadi salah kata ataupun penyusunan makalah ini kami calon pendidik mohon maaf dan tolong dibenarkan supaya tidak terjadi kesalahan yang terus menerus.



## REFERENCES

- Muhammad, M., &Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*.Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).Terbitan 2, 929-930.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah I Pare*. Halaqa.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah,N., &Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., &Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579.
- Nurdyansyah, N., &Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., &Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*.(Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015).
- Nurdyansyah, N., & Lestari, R. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo*. MIDA :Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2), 35-49. Retrieved from <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/986>
- Nurdyansyah, Nurdyansyah (2008) *Penerapan strategi bauran pemasaran dalam perspektif ekonomi konvensional dan ekonomi Islam :Studi kasus pada Pabrik Tahu Jawa di Desa Branggahan-Kediri*. Undergraduate thesis, Universitas Islam NegeriMaulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4152/>
- BintiMaimunah, 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta : Teras
- Susilana, R., Si, M., &Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hikayat, Pengembangan, PemanfaatandanPenilaian*. CV. Wacana Prima.